



ActionTrack-kouluttajan ABC

Tässä ohjeita ja vinkkejä ActionTrack-sovelluksen kouluttamiseen. Jokainen koulutus on tietysti omanlaisensa riippuen mm. koulutettavien taidoista ja ryhmän koosta. Sovella ohjeita ryhmän mukaan, mutta näillä pääset varmasti aika hyvin liikkeelle. Ohjeissa on rungot tutustumis-, perus ja jatkokoulutuksiin.

Tutustumiskoulutus, kesto n. 1 h, pidetään tyypillisesti koululla. Osallistujien määrää ei tarvitse rajoittaa.

Tavoite: Koulutettavan omakohtainen kokemus pelistä pelaajan näkökulmasta. Oma kokemus avaa käsitystä pelin toiminnasta ja herättää ajatuksia siitä, millaisia pedagogisia mahdollisuuksia peli tuo.

- Varmista, että saat tietokoneen näytön heijastettua osallistujille.
- Osallistajat käyttävät omia mobiililaitteitaan -> saavat kokemuksen myös sovelluksen lataamisesta.
- Peluuta osallistujilla käytössä olevan ajan mukaisesti 1-3 erilaista lyhyttä peliä (GPS, QR ja paikkaan sitomaton). Valitse pelit kohderyhmän mukaan. Pääalustalta löytyy monta peliä nimellä "Tutustumisen ja koulun nimi." Niistä saat helposti muokattua kohderyhmälle sopivan.
 - Kokeilupelin avulla koulutettavat saavat käsityksen erilaisista tehtävätyypeistä.
 - Joku / jotkut tehtävistä on hyvä olla "järjestäjä tarkastaa" -tyyppisiä, jotta tästäkin tulee kokemus.
 - Lähetä osallistujille ainakin yksi viesti pelin aikana.
 - Näytä pelien jälkeen aktiviteetti-, tulos-, vastaus-, ja viestinäkymien toiminta.
- Keskusteluta (pareittain, pienryhmissä) ja kysele opettajien ajatuksia siitä, millaisiin tarkoituksiin he peliä käyttäisivät ja miksi. Jos ajatuksia ei tule, niin anna vinkkiä eri pelityyppien pedagogisista näkökulmista. *linkki ActionTrack pedagogisesta näkökulmasta.*
- Kerro koulutusmahdollisuuksista, näytä <http://ilmiomainentampere.blogit.tampere.fi/liikkuva-tampere/action-track/>-sivusto.

Viitteellinen aikataulu:

- näytä pelialue isolta näytöltä, lyhyt selostus mistä kyse 10 min
- sovelluksen lataus ja pelaamaan 5min
- peli 25 min
- aktiviteetin opettajanäkymä 10 min
- keskustelua pedagogiikasta 10 min





Peruskoulutus, kesto n. 3–5 h, max. 15 koulutettavaa/kouluttaja.

Tavoite: Oppia tekemään GPS- tai QR- pelejä oman koulun lähiympäristöön sekä tarkastella pelin käyttöä pedagogisesta näkökulmasta. Koulutuksen jälkeen koulutettavalla on valmis peli kokeiltavaksi omassa opetuksessa.

- Jokainen koulutettava tarvitsee oman tietokoneen, pöytäkone parempi kuin läppäri. Kouluttajan koneen näyttö tulee pystyä heijastamaan kaikkien näkyville.
- Jos koulutettavilla ei ole omakohtaista kokemusta pelistä, peluuta heille lyhyt esimerkkipeli. Ks. ajatuksia ja ohjeita kohdasta Tutustumiskoulutus.
- Käytä alussa aikaa keskusteluun esim. pareittain, pienryhmissä aiheesta: Mitä hyötyä pelistä voisi olla ja mihin opettajat sitä käyttäisivät? Miksi?
- Pistä jokainen tekemään lyhyt suunnitelma koulutuksessa tehtävästä pelistä. Suunnitelmasta selviää minimissään aihe ja pelin tavoite. Käytä apuna erillistä suunnitteluapu-dokumenttia.

Pelin tekemisen kouluttaminen:

- Näytä WIKI-sivusto ja kerro lyhyesti mitä se pitää sisällään. Näytä myös <http://ilmiomainentampere.blogit.tampere.fi/liikkuva-tampere/action-track/> sivusto (suomenkielisiä lyhytohjeita).
- Tehtävät-osio. Käsittele osion kansiorakenne ja valmiiden tehtävien etsiminen. Omien tehtävien tekemiseen käytettävää aikaa kannattaa miettiä sen mukaan, kuinka kauan koko koulutukseen on varattu aikaa. Omien tehtävien tekeminen on koko prosessin hitain, mutta toisaalta usein myös mielekäs vaihe. Useimmiten siitä innostutaan kovasti. Kiinnitä erityisesti huomiota tehtävän nimeämiseen ja tehtävän viemiseen oikeaan kansioon. Tehtäviä tehdessä tai valmiita valitessa on hyvä muistutella siitä tavoitteesta, mikä pelille asetettiin.
- Pohjat-osio. Käsittele aktiviteetin alue ja siihen mahdollisesti tuotavat lähtö-, maali- ja kieltoalueet. Rastin sijoittaminen ja tehtävien tuominen rasteille. Rastien asetukset ja pohjan asetukset menevät monella alkuun sekaisin, siihen kannattaa kiinnittää huomiota!
- Aktiviteetit-osio. Pelin käynnistäminen, peliin liittyvien QR-koodien ”tulostaminen”, opettajan rooli pelin aikana; vastaukset, viestintä, pelin lopettaminen.
- Lopeta koulutus lyhyellä ”fiiliskierroksella” esim. siitä, mikä oli päivän paras oppi tms.

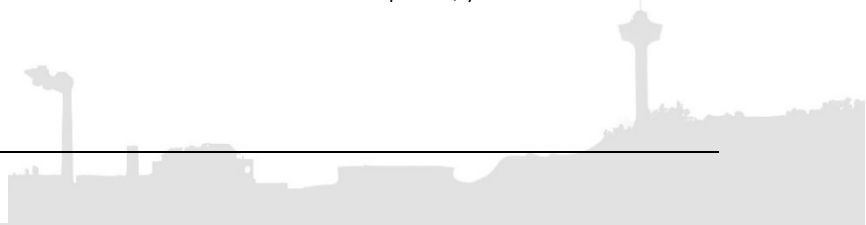
Viiden tunnin koulutuksessa ehtii pitämään hyvin reilun ruokatauon. Kolmen tunnin koulutuksessa aikaa on vain lyhyelle tauolle. Viitteelliset aikataulut:

5h koulutukseen:

- tutustumispeli aktiviteettinäkymineen ja keskusteluineen 40 min
- oman pelin suunnittelu 20 min
- wiki / actionilmiö-sivu 15 min
- tehtävät-osio 85 min
- ruokatauko 45 min
- pohjat-osio 55 min
- aktiviteetit-osio 30 min
- koulutuksen lopetus/yhteenveto 10 min

3h koulutukseen:

- tutustumispeli aktiviteettinäkymineen ja keskusteluineen 30 min
- oman pelin suunnittelu 15 min
- wiki / actionilmiö-sivu 10 min
- tehtävät-osio 45 min
- tauko 10 min
- pohjat-osio 40 min
- aktiviteetit-osio 25 min
- koulutuksen lopetus/yhteenveto 5 min





Jatkokoulutus, kesto 2–3 h, osallistujia max. 15 koulutettavaa/kouluttaja

Tavoite: Syvennetään pelin pedagogista ajattelua tuoden välineitä mm. eriyttämiseen, yhteisölliseen oppimiseen sekä ympäristön hyödyntämiseen oppimisessa pelin avulla. Qr-ratojen erilaiset variaatiot, reititys ja pelin ulkoasu.

- Jokainen koulutettava tarvitsee oman tietokoneen, pöytäkone parempi kuin läppäri. Kouluttajan koneen näyttö tulee pystyä heijastamaan kaikkien näkyville.
- Peluuta lyhyt esimerkkipeli, jossa on reititystä ja tehtävien valikoitumista niin vastausten kuin oman valinnankin perusteella.
- Kysele kokemuksia pelistä, lähinnä uusien ominaisuuksien näkökulmasta ja niiden mahdollisuuksista pedagogisesta näkökulmasta.
- Keskustelkaa (pareittain, pienryhmissä) myös pelin opetuskäytön kokemuksista, ajatuksista, ongelmista ja kysymyksistä joita on eteen oppitunneilla tullut.
- Jokainen tekee suunnitelman pelistä, jossa eriytetään jollain perusteella sekä käytetään ympäristöä aidosti hyväksi tehtävissä. Koulutettavat voivat vaihtoehtoisesti muokata käytössä ollutta peliä ”parempaan” muotoon.

Koulutettavia asioita

- Siirtymät
- Reititykset
- Reitti
- maastokartan tms. tuominen Google Maps-kartan päälle
- QR-radon siirtymä-/reititysmahdollisuudet

Se, mitkä ylläolevasta listasta lopulta valikoituvat opeteltaviksi asioiksi, määräytyy osallistujien tarpeiden ja taitojen pohjalta. Jos mahdollista kysele näitä etukäteen. Mitä ominaisuuksia he eniten tarvitsisivat opetuksen näkökulmasta? Mitä mahdollisia ongelmia tai kysymyksiä ja ajatuksia on noussut kun peliä on opetuksessa käyttänyt? Alussa kannattaa tähän tosiaan käyttää aikaa.

